

# Bedienungsanleitung Key-H(a)unt

Dies ist eine Bedienungsanleitung für das Game Key-H(a)unt

May 7, 2023

## 1 Spielregeln

In unserem Spiel haben wir zwei Rollen, die am Anfang zufällig zugeteilt werden. Entweder man ist "Hunter" oder "Ghost". Die Hunter stecken in einem Labyrinth fest und müssen versuchen zu flüchten. Das Labyrinth besteht aus verschiedenen Räumen, welche an verschiedenen Richtungen Türen haben. Das Ziel der Hunter ist es, durch verschiedene Räume zu gehen und eine Kiste zu finden. Diese Kiste, welche geplündert werden muss, beinhaltet einen Schlüssel. Mit diesem "Key" muss der Hunter zum "Escape Room" gelangen, um zu flüchten. Dieser ist in der Mitte des Labyrinths.

Der Ghost muss dies verhindern, indem er versucht in den gleichen Raum wie einer (oder mehrere) der Hunter zu kommen und diese zu spuken (haunten). Der Ghost kann anhand des Richtungspfeils herausfinden, in welcher Richtung sich der nächste Player befindet. Falls es dem Ghost gelingt, einen Hunter zu finden, hat der Hunter verloren und ist für diese Runde ausgeschieden. Falls es der Ghost schafft, alle Hunters zu "haunten", hat er gewonnen. Falls ein Hunter mit dem Key zum Escape Room gelangt, hat dieser Hunter gewonnen.

Ghosts können ausserdem durch Wände gehen, und müssen im Gegensatz zu den Hunttern nicht unbedingt die Türen benutzen. Ausserdem können sie auch einen "wrap-around" machen, indem sie an der Kante des Grids weiter nach aussen gehen; dann "spawnen" sie wieder auf der gegenüberliegenden Seite.

Die Spielzüge "Laufen" und "Plündern" der Hunter benötigen jeweils einen Zug, während der Geist die Info über den nächstgelegenen Spieler immer bekommt, und nur durchs "Laufen" einen Zug "verbraucht".

## 2 Wie spielt man?

Um Key-H(a)unt zu spielen benötigt es vier Spieler. Zuerst muss ein Server mit

```
java -jar <keyhaunt.jar> server <port>
```

gestartet werden und danach können die Spieler mit

```
java -jar <keyhaunt.jar> client <adresse>:<port> [<username>]
```

dem Server beitreten. Danach muss eine Lobby erstellt werden (über das Lobbymenu), in die alle anderen Spieler beitreten (mit Klicken auf den entsprechenden Lobbynamen tritt man automatisch bei; die Namen der anderen Spieler in der Lobby erscheinen links). Jeder muss dann seinen Status auf "ready" setzen (Siehe Ready-Button; wird automatisch auf grün gesetzt, um den Status anzuzeigen) und sobald alle bereit sind, wird das Spiel automatisch gestartet. Die Rollen und Reihenfolge werden zufällig bestimmt; In jeder Runde gibt es einen Geist und drei Hunter.

Sobald das Spiel gestartet hat, wird dem Spieler der gerade am Zug ist im InfoLabel über dem Spiel angezeigt, dass er seinen Zug machen soll. Gleichzeitig sieht man oben links einen Timer von 20 Sekunden. So lange hat man Zeit, sich für seinen Zug zu entscheiden. Falls die Zeit abgelaufen ist, wird man übersprungen und bleibt im selben Raum.

Einen Zug machen kann man einfach, indem man auf die entsprechende Türe klickt, in die Richtung, in die man gerne laufen möchte, und danach gelangt man automatisch in den nächsten Raum. Der Hunter hat zusätzlich die Option eine Kiste zu looten, indem er den "Action-Button" oben rechts drückt. Dadurch verbleibt er aber für den Zug im gleichen Raum. Ausserdem wird ihm nach dem Looten ebenfalls mit einem Pfeil die Richtung des Escape-Rooms angezeigt.

Der Escape-Room befindet sich, wie oben schon erwähnt in der Mitte des Raums. Ausserdem wird sichergestellt, dass der Geist immer als Letztes am Zug ist, sodass es nicht möglich ist, einen Spieler direkt am Spawn durch wrap-around zu erwischen.

Nachdem das Spiel fertig ist, wird automatisch zurück zur Lounge gewechselt, und wenn sich alle wieder bereit machen, dann wird automatisch die nächste Runde gestartet.

### 3 Lobby Funktionen

In der Lounge hat man noch einige weitere Funktionen, die grösstenteils im Menu versteckt sind. Im Server-Menu kann man sich das High-Score File anzeigen lassen, man kann eine Liste aller Spieler im Server anzeigen lassen, man kann eine Liste aller Spiele und deren Status anzeigen lassen, man kann sich ausloggen und man kann den momentanen Ping messen.

Im Lobby-Menu kann man eine Lobby erstellen, einer Lobby beitreten, diese wieder verlassen, oder auch die Lobby schliessen. Ausserdem kann man sich eine Liste aller Spieler in der Lobby anzeigen lassen und auch eine Liste aller offenen Lobbies auf dem Server.

Die Chat-Bedienung sollte auch relativ intuitiv sein. Per Default schickt man einen GlobalChat, kann aber nach Wahl auch einen Lobbychat, einen Broadcast, oder einen Whisper schicken. Wenn man die Whisper-Option auswählt wird einem eine Liste aller Spieler im Server angezeigt, unter denen man auswählen

kann.

Das Format für einen WhisperChat ist wie folgt: `< username > < msg >`. Der Benutzername und die Nachricht müssen von einem Abstand getrennt werden. Im Settings-Menü hat man ausserdem noch die Möglichkeit, sich dieses Manual anzeigen zu lassen, und die Hintergrundmusik stummzuschalten.